

DB 저작권, 창작보다 창의적 개성 더 중요

- 연재순서
1. 온라인 영화와 저작권
 2. 온라인 음악과 저작권
 3. 온라인 게임과 저작권
 4. 애니메이션과 저작권
 5. 온라인 캐릭터와 저작권
 - ▶ 6. 데이터베이스와 저작권

자본과 노력의 결실로 이뤄진 온라인데이터베이스의 정당한 가치를 보호하기 위해 우리나라는 저작권법, 컴퓨터프로그램보호법, 온라인 디지털콘텐츠산업발전법 등의 관련법을 제·개정해 이에 적극적으로 대처하고 있다. 구체적으로 데이터베이스의 보호를 강화하기 위해 2003년에 저작권법을 개정했다. 이것은 저작권법이 그만큼 빠르게 변화하는 추세에 적응하기 위한 노력이라고 평가할 수 있다. 아울러 컴퓨터프로그램보호법과 온라인디지털콘텐츠산업발전법을 제정해 시행하고 있다. 이에 이번호에는 온라인데이터베이스를 보호하는 저작권법, 컴퓨터프로그램보호법의 주요내용을 살펴보고 법적 문제를 다루고자 한다.

글 / 성선제 해미르 미국변호사

IT의 눈부신 발전에 의해 세계에서 유례를 찾아보기 힘들 정도로 초고속인터넷은 이미 우리의 일상생활이 됐다. 이제 인터넷 없는 삶은 상상하기조차 어려워졌다. 이러한 IT를 기반으로 한 기술 분야는 이미 선진국과 어깨를 나란히 하고 경우에 따라서는 선진국을 앞서고 있다.

하지만 온라인상에서 벌어지는 법적·사회적 현상은 그렇지 못한 형편이다. 폭발적으로 증가하던 음반시장이 MP3와 인터넷의 영향으로 갑자기 절반 가까이 감소했다. 더군다나 극장에서 상영되기 시작한지 며칠 안 되는 영화가 인터넷에서 버젓이 상영되고 있는 형편이다. 설상가상으로 세계 최고의 온라인게임을 개발하느라 수백명이 연구에 몰두하지만, 정작 이를 유료로 구입하는 사람은 드물고 불법 복제 게임이 판을 치고 있다. 또한 온라인데이터베이스를 개발하는데 막대한 시간과 비용과 노력을 기울인 자의 창작의욕을 꺾고 있는 것이 작금의 현실이다. 이것은 다른 한편으로 디지털콘텐츠의 개발 및 유통과 관련해 심각한 문제임을 단적으로 보여주는 것이다. 이와 같은 디지털 환경의 도래는 기존의 저작권관련법으로는 더 이상 디지털

콘텐츠의 개발 및 유통을 보호할 수 없다는 것과 이 분야에 대한 새로운 법의 필요성을 강조하는 계기가 됐다.

21세기 지식정보화사회는 더 이상 산업사회의 모델이 그대로 적용될 수 없다. IT사회에서는 이제 데이터베이스·디지털콘텐츠 등이 새로운 유형의 부의 원천으로 부각되고 있다. 21세기에는 이러한 데이터베이스·디지털콘텐츠 등에 대한 수요가 급증함에 따라 데이터베이스의 제작 등에 드는 투자노력을 인정하고 적극적으로 보호해야 지식정보화사회에서 낙오되지 않을 것이다.

또한 저작권자 등이 불법복제로부터 자신의 권리를 보호하기 위해 행하는 기술적 보호조치 및 저작물에 관한 권리관리정보를 다른 사람이 침해하지 못하도록 보호하는 등 디지털 네트워크 환경에서의 저작권 보호를 강화해야 한다. 한편, 디지털콘텐츠의 개발과 유통에 있어서 인터넷을 통한 제3자의 저작권 침해시 온라인서비스제공자가 일정한 요건을 갖춘 경우에는 면책받을 수 있도록 하는 등 그 책임범위를 명확히 해 온라인서비스 제공자가 안정적인 영업활동을 도모할 수 있는 제도적 기반을



마련하고 있다.

데이터베이스 보호 강화

저작권법은 이미 2000년에 대폭 개정됐지만 그것만으로는 급속하게 발전하고 있는 디지털콘텐츠에 대한 보호는 상당히 미흡하다. 특히 데이터베이스와 관련된 기존의 규정은 디지털 콘텐츠로서 보호받기에 미흡한 점이 나타났다. 따라서 2003년 또다시 대폭적인 개정을 하기에 이르렀다.

종전에는 창작성 있는 데이터베이스에 한해 권리로서 보호했으나, 이제는 창작성의 유무를 구분하지 아니하고 데이터베이스를 제작하거나 그 갱신·검증 또는 보충을 위해 상당한 투자를 한 자에 대하여는 일정기간 동안 데이터베이스의 복제·배포·방송 및 전송권을 부여하고 있다.

창작성 있는 데이터베이스만 보호할 만한 가치 있는 디지털 콘텐츠를 구성한다는 논리는 더 이상 유효하지 않다. 창작성 유무를 떠나서 데이터베이스는 더 이상 의미 없는 정보의 나열이 아니라 가치의 재창조라고 할 수 있다. 그러므로 이러한 데이터베이스를 제작하거나 그 갱신·검증 또는 보충을 위해 시간과 비용과 노력을 들인 경우 정당한 디지털콘텐츠로서 보호해야 한다. 그 일환으로 데이터베이스를 제작·갱신·검증 또는 보충한 자에게 일정기간 동안 데이터베이스의 복제·배포·방송 및 전송권을 부여하고 있는 것이다.

컴퓨터프로그램저작물이라 함은 특정한 결과를 얻기 위해 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치 안에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 창작물을 말한다.

이 경우 데이터베이스 제작자의 적절한 권리보호기간으로 데이터베이스를 제작하거나 갱신 등을 한 때부터 5년을 설정하고 있다. 이것은 타 권리와 형평을 맞추기 위한 것이다.

데이터베이스 권리 침해의 구제

온라인서비스제공자가 저작물이나 실연·음반·방송 또는 데이터베이스의 복제·전송과 관련된 서비스를 제공하는 것과 관련해 다른 사람에 의한 이들 권리의 침해사실을 알고서 당해 복제·전송을 중단시킨 경우에는 그 다른 사람에 의한 권리침해 행위와 관련되는 책임을 감경 또는 면제하도록 하고 있다. 즉 온라인서비스제공자에게 민법상의 선량한 관리자의 주의의무를 부과하고 이러한 주의의무를 다하도록 독려하기 위해 책임을 감면하고 있다.

저작권 등의 침해를 방지하기 위한 기술적 보호조치의 무력화를 주된 목적으로 하는 기술·서비스·장치 등이나 그 주요 부품을 제공·제조·수입·양도·대여·전송하는 행위를 저작권 및 그 밖에 저작권법에 의해 보호되는 권리의 침해행위로 보고, 동 위반행위를 처벌하고 있는 것이다. 이것은 상당한 시간과 비용, 노력을 투자해 제작한 온라인데이터베이스를 포함한 디지털콘텐츠를 기술적 방법으로 무력화시키는 것을 엄격히 금하고 있다.

저작권 등 권리의 침해를 유발 또는 은닉한다는 사실을 알거나 과실로 알지 못하면서 전자적 형태의 권리관리정보를 제거·변경하는 행위 등을 저작권 등의 권리침해행위로 보고, 동 위반행위를 처벌하고 있다.

종전에는 손해액에 관해 부정복제물의 부수 등을 산정하기 어려운 경우에 이를 출판물의 경우 5,000부, 음반의 경우 1만매로 추정하도록 돼 있었으나, 인터넷을 고려해 앞으로는 변론의 취지 및 증거조사의 결과를 참작해 상당한 손해액을 인정할 수 있도록 하고 있다. 즉 디지털의 세계에서는 무한 복제가 가능하므로 현실적으로 이를 반영해 실제로 발생한 손해배상을 인정할 수 있는 근거를 마련하고 있다.

관련 판례

① 대법원 2001. 6. 29. 선고 99다23246 판결

사실관계 = 원고 주식회사 O 디자인 연구소는 '1995년 윤서체'라는 이름으로 가시나무체 등 55종의 서체를, 주식회사 한국컴퓨터그래피는 '참한글'이라는 이름으로 PC 명조체 등 44종의 서체를, 서울시스템 주식회사는 '서울폰트웨이브'라는 이름으로 서울 명조체 등 40종의 서체를, 신청인 강OO는 '묵향



2.0' 이라는 이름으로 HY 특명조체 등 72종의 서체를, 김OO은 '한메글꼴모음, 태시스템·서체' 라는 이름으로 헤드라인 R 등 43종의 서체를 각 도안해 이를 컴퓨터상에서 도안된 서체의 모양과 형태 그대로 출력되도록 하기 위한 서체파일을 개발했는데, 원고들은 이 중 한글 70종, 한자 13종의 서체파일에 대해 피고가 그 프로그램저작권을 침해했다고 주장했다.

원고들은 이 사건 서체파일을 제작하기 위해, 한글 서체 1벌을 제작하는데 필요한 2,350개의 완성형 글자에 대한 원도(原圖)를 작성하고 그 개별 글자 각각에 대해 아도브 포토샵(Adobe Photo Shop)의 이미지 처리 프로그램을 이용해 스캐너(scanner)로 읽어 들임으로써 컴퓨터가 인식할 수 있는 디지털 데이터로 변환된 이미지 파일을 만들었으며, 그 이미지 파일에 있는 각 글자들의 서체 이미지를 기존의 서체파일 제작용 프로그램인 폰토그래퍼(fontographer)로 불러온 후, 폰토그래퍼의 윤곽선 추출기능인 트레이스 백그라운드(trace background) 기능을 실행하면 자동으로 글자의 윤곽선이 화면상에 추출되는데, 다시 마우스(mouse)를 사용해 윤곽선의 모양과 크기를 조정하는 등으로 좌표값을 변경해 서체의 모양을 수정·가감함으로써 윤곽선 설정작업을 완성하고, 이와 같이 윤곽선이 완성된 서체도안을 폰토그래퍼의 데이터베이스 파일로 저장한 다음, 워드프로세서나 전자출판 에디터 등 응용프로그램에 맞는 포맷(format)으로 전환하기 위해 다시 폰토그래퍼의 서체파일 자동 생성(generate)기능을 이용해 포스트스크립트(PostScript) 타입 1이나 타입 3 또는 트루타입(True Type)이

라는 컴퓨터 프로그래밍 언어 형태의 파일을 생성시킴으로써 이 사건 서체파일을 완성했다.

위와 같이 생성된 서체파일의 소스코드(source code; '원시코드' 라고도 한다)는 서체 전체에 대한 정보를 정의하는 부분, 256문자 캐릭터 세트에 대한 이름을 정의하는 부분, 폰트 사전에 필요한 내용을 지정하는 부분, 각 글자의 모양을 정의하는 부분으로 나뉘는데, 그 중 핵심은 글자 모양을 정의하는 부분으로 이는 각 글자의 윤곽선을 표현하기 위해 폰토그래퍼에서 선택된 수치 데이터와 이를 그려주기 위한 명령어예컨대, 각 점을 직선으로 연결하라는 뜻의 라인투(lineto), 곡선으로 연결하라는 뜻의 커브투(curveto), 다른 점으로 이동하라는 뜻의 무브투(moveto) 등으로 구성되고, 컴퓨터는 이러한 서체파일을 가지고 출력기종의 조건에 맞게 변환돼 특정 서체를 화면이나 프린터 등에서 보여지게 된다.

이 사건 서체파일은 그 자체로서는 실행될 수 없는 형태의 파일이어서 단독으로는 글자를 출력시킬 수 없고, 전자출판 에디터나 워드프로세서 등 문서편집기상에서 사용자가 출력을 위해 선택한 서체의 수치 데이터와 연결 명령어 등 이미지 정보가 래스터라이저(rasterizer) 엔진에 전달되면, 래스터라이저는 원래의 서체도안과 같은 형태의 서체 문자를 프린터 등의 출력기를 통해 출력시키게 된다.

피고는 1995년경부터 '오토페이지 전문가용 서체' 라는 이름으로 88종의 한글 서체, 17종의 한자 서체를 아래 기재와 같은 방법으로 컴퓨터상에서 구현하는 서체프로그램으로 만들어 이를 한 장의 시디롬(CD ROM)에 담아 판매하고 있고, 또 이와는 별도로 '하나로 토탈 서체모음'이라는 이름으로 역시 한 장의 시디롬에 여러 서체를 모아 이를 구현하는 프로그램을 담아 판매하고 있다.

피고는 원고와 달리 한글 서체의 완성자 하나 하나를 도안하지 않고 한글의 초성, 중성, 종성 중 757개의 자소(字素)만을 선별해 도안한 다음 신청인들과 마찬가지로 이를 이미지 처리 프로그램에서 스캐너를 이용해 불러와서 이미지 파일로 저장했다.

다음에 폰토그래퍼에서 위 이미지 파일을 불러와서 윤곽선을 추출해 윤곽선 서체를 만든 다음, 피신청인이 독자적으로 개발한 자소합성프로그램을 이용해 한글 2,350개 완성자의 폰토그래퍼 데이터베이스 파일을 만들고, 이를 피신청인 고유의 한(HAN) 포맷으로 전환해 서체파일을 생성하고 이를 저장하는 한편, 각각의 운영체제나 응용프로그램의 조건에 맞추어 이를 구현할 수 있는 서체파일 구현 프로그램을 별도로 개발해 서체프로그램을 만들었다.

피고의 서체프로그램 중 서체파일 부분의 소스코드를 보면 각

각의 서체를 구현하기 위한 좌표값이 원고의 이 사건 서체파일에
서의 좌표값과 동일하거나 아주 유사하고, 서체를 화면이나 프린
터에 출력했을 때에도 결과가 동일하거나 아주 유사하다.

판결요지 = 구 컴퓨터프로그램보호법(1998. 12. 30. 법률 제
5605호로 개정되기 전의 것)상의 컴퓨터프로그램은 특정한 결
과를 얻기 위해 컴퓨터 내에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일
련의 지시·명령으로 표현된 것으로 정의되는 바, 이 사건 서체
파일의 소스코드는 ①그것이 비록 다른 응용프로그램의 도움
없이 바로 실행되지 아니한다고 해도 컴퓨터 내에서 특정한
모양의 서체의 윤곽선을 크기, 장평, 굵기, 기울기 등을 조절해
반복적이고 편리하게 출력하도록 특정한 결과를 얻기 위해 프
로그래밍 언어의 일종인 포스트스크립트(PostScript) 언어로
제작된 표현물이고, ②서체파일 제작 프로그램에서 마우스의
조작으로 서체의 모양을 가감하거나 수정해 좌표값을 지정하고
이를 이동하거나 연결해 저장함으로써, 제작자가 특정한 결과
를 얻기 위해 스스로의 알고리즘(algorithm)에 따라 프로그래
밍 언어로 직접 코드를 작성하는 보통의 프로그램 제작과정과
는 다르다 해도, 포스트스크립트 언어로 작성돼 사람에게 이해
될 수 있고 그 내용도 좌표값과 좌표값을 연결하는 일련의 지
시, 명령으로 이루어져 있으므로, 구 컴퓨터프로그램보호법
(1998. 12. 30. 법률 제5605호로 개정되기 전의 것)상의 컴퓨터
프로그램에 해당한다고 판단한 바 있다.

서체파일 제작용 프로그램인 폰토그래퍼(fontographer)에서
윤곽선 추출기능을 통해 자동으로 추출된 윤곽선은 본래의 서
체 원도와는 일치하지 않는 불완전한 모습으로 나타나기 때문
에 다시 마우스를 사용해 윤곽선을 수정해야 하고, 또한 폰토그
라퍼에서 하나의 글자를 제작하기 위한 서체 제작용 창의 좌표
는 가로축 1,000, 세로축 1,000의 좌표로 세분돼 있어, 동일한
모양의 글자라 하더라도 윤곽선의 각 제어점들의 구체적 좌표
값이 위와 같은 수정 부분에 있어서도 일치할 가능성은 거의 없
다고 보여지므로, 서체파일을 제작하는 과정에서 글자의 윤곽
선을 수정하거나 제작하기 위한 제어점들의 좌표값과 그 지
시·명령어를 선택하는 것에는 서체파일 제작자의 정신적 노력
의 산물인 창의적 개성이 표현돼 있다고 봄이 상당하고, 따라서
윤곽선의 수정 내지 제작작업을 한 부분의 서체파일은 프로그
램저작물로서의 창작성이 인정된다.

이 경우 원고와 피고의 서체파일의 소스코드가 동일하다면
피고의 서체파일은 원고의 서체파일에 의존해 작성된 것으로
추정되므로 프로그램저작권 침해가 인정함이 상당하다고 판시
한 바 있다.

②대법원 2002. 6. 28. 선고 2001도2900 판결

구 컴퓨터프로그램보호법(2000. 1. 28. 법률 제6233호로 전
문 개정되기 전의 것)의 보호대상인 프로그램은 특정한 결과를
얻기 위해 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치 내에서 직접 또
는 간접으로 사용되는 일련의 지시, 명령으로 표현된 것을 말하
는데, 컴퓨터프로그램 시리얼번호는 컴퓨터프로그램을 설치 또
는 사용할 권한이 있는가를 확인하는 수단인 기술적 보호조치
로서, 컴퓨터프로그램에 특정한 포맷으로 된 시리얼번호가 입
력되면 인스톨을 진행하도록 하는 등의 지시, 명령이 표현된 프
로그램에서 받아 처리하는 데이터에 불과해 시리얼번호의 복제
또는 배포행위 자체는 컴퓨터프로그램의 공표·복제·개작·
번역·배포·발행 또는 전송에 해당하지 아니할 뿐 아니라 위
와 같은 행위만으로는 컴퓨터프로그램저작권이 침해됐다고 단
정할 수 없다.

③ 대법원 2001. 6. 26. 선고 99다50552 판결

구 컴퓨터프로그램보호법(1995. 12. 6. 법률 제4996호로 개
정되기 전의 것)상의 컴퓨터프로그램은 “특정한 결과를 얻기 위
해 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치 내에서 직접 또는 간접
으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 것”으로 정의되
는바, 이 사건 서체파일이 특정한 서체의 글자의 출력을 목적으
로 한다는 점에서 ‘특정한 결과’가 존재하고, 서체파일의 구조
에 해당하는 내용이 프로그램의 요체인 소스코드에 해당하며,
통상적인 프로그램과는 달리 파일의 구성요소를 제작자가 직접
코딩(coding)하지는 않지만, 마우스를 이용해 서체를 도안하는





과정과 이를 제너레이트(generate)해 인간이 인식할 수 있는 포스트스크립트(PostScript) 파일로 저장하는 과정을 종합적으로 관찰하면 일반 프로그램 코딩과정과 다를 바 없고, 글자의 좌표값을 설정하고 이를 직선 또는 곡선으로 이동·연결시킨 후 폐쇄부를 칠하라는 명령 등은 서체와 같은 그림을 그리는 연산작업을 실행시키는 '일련의 지시·명령'에 해당하며, 글자의 윤곽선 정보를 벡터화된 수치 내지 함수로 기억했다가 출력기 종의 조건에 맞게 변환해 출력하는 방식을 취한다는 점에서 단순한 데이터 파일과 구별되고, 단독으로 실행되지 않는다 하더라도 컴퓨터프로그램보호법에서 보호하는 프로그램이 반드시 단독으로 실행되는 것만을 뜻한다고 볼 수 없으므로 컴퓨터프로그램보호법(1995. 12. 6. 법률 제4996호로 개정되기 전의 것)상의 컴퓨터프로그램에 해당한다.

이 경우 독자적 구상에 따라 특정한 서체를 도안하고 모니터상의 이미지를 기초로 응용프로그램과 마우스를 이용해 좌표 및 외곽선 수정작업을 거쳐 최종적인 좌표를 선택함으로써 서체를 생성하는 일련의 과정에 서체제작자의 개성적 표현방식과 창의적 선택이 스며들어 있는 것으로 보아 그 서체파일의 창작성을 인정할 바 있다.

따라서 구 컴퓨터프로그램보호법(1995. 12. 6. 법률 제4996호로 개정되기 전의 것) 제27조 제3항은 프로그램저작권을 침해한 자가 침해행위에 의해 얻은 이익액은 프로그램저작권자가 입은 손해액으로 추정한다고 규정하고, 같은 조 제4항은 프로그램저작권자는 제3항에 의한 손해액 외에 그 권리의 행사로 통상 얻을 수 있는 금액에 상당하는 액을 손해액으로 해 그 배상을 청구할 수 있다고 규정하고 있는바, 여기서 권리의 행사로 통상 얻을 수 있는 금액에 상당하는 액이라 함은 침해자가 프로그램저작물의 사용 허락을 받았더라면 사용대가로서 지급했을 객관적으로 상당한 금액을 말한다고 봐야 할 것이고, 따라서 위 금액을 산정함에 있어서는 단위당 프로그램저작물의 통상적인 사용대가에 침해자의 복제품의 판매수량을 곱해 계산해야 할

것이라고 판시했다.

④ 대법원 2001. 5. 15. 선고 98도732 판결

서체파일은 지시·명령을 포함하고 있고 그 실행으로 인해 특정한 결과를 가져오며 컴퓨터 등의 장치 내에서 직접 또는 간접으로 사용될 수 있으므로 단순한 데이터파일이 아닌 구 컴퓨터프로그램보호법상의 컴퓨터프로그램에 해당한다. 그리고 그 제작 과정에 있어 글자의 윤곽선을 수정하거나 제작하기 위한 제어점들의 좌표 값과 그 지시·명령어를 선택하는 것은 제작자의 창의적 개성이 표현돼 있으므로 그 창작성을 인정한다고 판시했다.

⑤ 대법원 1997. 2. 11. 선고 96도1935 판결

피고인 갑은 그가 개발한 서체프로그램을, 공소의 을은 자본을 투자해 동업으로 회사를 설립해 운영하던 중 갑과 을이 동업관계를 종료하고 갑이 회사의 영업 일부를 인수받는 식으로 서로 분리·독립하기로 약정하면서 그 약정서에 위 서체프로그램의 귀속에 관해 명시적인 규정을 하지 않았다.

법원은 이 사안에서 제반 사정에 비취 갑이 회사와 별도로 서체프로그램을 복제·사용·판매하는 것에 대한 묵시적 합의가 있었다고 보아 갑에게도 그 서체프로그램의 복제·사용·판매권이 있다고 인정했다.

⑥ 대법원 1996. 6. 14. 선고 96다6264 판결

저작권법에 의해 보호되는 저작물은 학문과 예술에 관해 사람의 정신적 노력에 의해 얻어진 사상 또는 감정의 창작적 표현물이어야 하므로, 저작권법이 보호하고 있는 것은 사상, 감정을 말, 문자, 음, 색 등에 의해 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현형식이다.

따라서 그 표현돼 있는 내용 즉 아이디어나 이론 등의 사상 및 감정 그 자체는 설사 그것이 독창성, 신규성이 있다 하더라도 소설의 스토리 등의 경우를 제외하고는 원칙적으로 저작물이 될 수 없어 저작권법의 보호 대상이 되지 아니한다.

그러므로 편집물이 편집저작물로서 보호를 받으려면 일정한 방침 혹은 목적을 가지고 소재를 수집, 분류, 선택하고 배열해 편집물을 작성하는 행위에 창작성이 있어야 한다.

이 경우에 한글교육교재의 소재인 글자교육카드의 선택 또는 배열이 창작성이 있다고 할 수 없어 이를 편집저작물로 볼 수 없고, 그 한글교육교재가 채택하고 있는 순차적 교육방식이라는 것은 아이디어에 불과해 저작물로서 보호받을 수 없다고 판시했다. 